BRECCIA/OESTERHELD

La historieta argentina no nace con el guionista Héctor Germán Oesterheld ni con el dibujante Alberto Breccia. Pero es bastante probable que con ellos arranque del consumo trivial —ocultador— para tener una trascendencia que quiebre dos fronteras: la de la historia oficial y la de la aduana. Con estos dos creadores, nace una literatura dibujada que se toca con lo universal. Poner el foco en estos dos hombres es encuadrar la teoría y la acción de un gesto no siempre valorizado. Alberto Castro y Jorge Warley miden, en el desarrollo del género en la Argentina, la conjunción de dibujantes y guionistas, sin olvidar aquellos estudiosos que rastrearon el origen de esta expresión popular en la historia del país. Una entrevista a Guillermo Saccomano, especialista en el género y novelista, memora *El Eternauta*. Juan Sasturain —guionista de *Perramus*, con Breccia— habla del sitio particular que el dibujante ocupa en el mundo, y explica el desarrollo de un estilo en creciente ajuste. Ese estilo que están mirando ahora los franceses, en la librería *La Torre de Babel*, en París, donde se realiza una muestra de los trabajos de Breccia desde 1963 hasta estos días: 25 años completos. En diciembre, una exposición en Madrid agrandará el espectro: los 50 años de dibujante de Breccia, nacido en 1919. *Perramus* será editado en Italia por el sello Glenat, en España por Lumen, y aquí en Buenos Aires por De la Flor. Oesterheld —desaparecido en 1977— es recordado, en la Bienal de Luca, Italia, con un premio que lleva su nombre, en homenaje a su defensa permanente de los derechos humanos.



DOS HEROES DE NUESTRO TIEMPO

LAS FRONTERAS DE UN GENERO

Por Alberto Castro y Jorge Warley

Tal como sucede con otros géneros "menores", la evolución de la historieta argentina se presenta como una sucesión de nuevos puntos de partida. Casi un rasgo definitorio de toda forma de arte popular, esa alternancia de alzas y bajas, etapas de signo contrario. "Un trayecto que incluye momentos geniales y abismos de tontería y repetición", al decir de Oscar Steimberg. De allí que la reflexión sobre el desenvolvimiento del género se haya orientado, preferentemente, a destacar esos momentos de enriquecimiento y transformación, a subrayarlos en su singularidad dentro de esa búsqueda de un lenguaje y una identidad propios de la historieta nacional.

Desde esa perspectiva, en consecuencia, puede comprenderse el insistente abordaje de una experiencia cumplida hace treinta años, con la aparición, en 1957, de las ya míticas revistas *Hora Cero* y *Frontera*. Ambas, resultantes de la iniciativa de Héctor Germán Oesterheld. Se comprende, en tanto en esa empresa confluyeron junto al guionista los mejores dibujantes del medio: Pratt, Solano López, Roume, Breccia, Del Castillo, Moliterni, entre otras figuras destacadas. La convivencia de todos ellos en esas páginas dio impulso a una verdadera revolución en el género.

Quizá para entender el espíritu que animó aquel proyecto, valgan las palabras del propio Oesterheld por ese entonces: "Hay que comenzar a inculcar responsabilidad en este tema: cada día es mayor la cantidad de adultos que sigue con interés las historietas gráficas y es justo que el material que se les ofrece sea serio y honesto". Es claro que, para el guionista, la evolución del lenguaje se daba en el marco de esa correspondencia con un público masivo y que la profundización en la exigencia de sus propuestas tenía siempre como horizonte el sostenimiento de aquella complicidad.

En verdad, la experiencia de estas dos publicaciones condensa un proceso iniciado en la década anterior. Un proceso que significó el definitivo agotamiento de una política editorial sostenida en la convicción de "que el público local era capaz de tolerar (y aplaudir) cualquier producto importado, traducido a la ligera y amputado de la manera que fuera para asimilarlo a los formatos de las revistas locales", como han señalado Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno. La derrota de los héroes importados abre paso a una historieta de producción íntegramente local, el establecimiento de un circuito donde artistas, medios y público configuran un fenómeno de integración novedoso para el género.

No casualmente fue en *Hora Cero* semanal donde se dio a conocer *El Eternauta*, reiteradamente considerado como una obra maestra de la historieta argentina. Durante casi cien semanas, Oesterheld y Solano López atraparon a un público apasionado por ese relato de heroísmo y solidaridad, por esa batalla formidable de un grupo de porteños contra un imperio extraterrestre. Más allá de las simplificaciones, la nacionalización de la historieta encontraba una recepción exitosa en la colectividad a la que se ofrecía, y es posible pensar que la propuesta de Oesterheld era a su vez influida por el acontecer protagonizado por sus lectores. El interés despertado por *El Eternauta* remite sin duda a ese diálogo, a los lazos que unen a esta fábula con la *Operación Masacre* de Walsh que, contemporáneamente, traza el retrato de un mismo estupor ante la larga noche que se avecina, ante esa muerte no anunciada.

El agotamiento de la experiencia de la editorial *Frontera*, la progresiva dispersión de sus dibujantes, atraídos por el mercado europeo y norteamericano, supuso el inicio de una prolongada impasse en la búsqueda de nuevos caminos creativos. El consumo masivo había permitido la experimentación, operando una transformación en el gusto del público. La imposibilidad de seguir adelante en la acentuación de esos nuevos rasgos produjo el quiebre de la complicidad apuntada. Paradójicamente, la década del '60, pobre en innovaciones, fue el contexto del descubrimiento de la historieta por un público culto que, como suele suceder, se hacía eco de un proceso de reconocimiento iniciado en Europa. Puntualmente, podría fecharse ese proceso en 1968, en la Primera Bienal de la Historieta Mundial realizada en el Instituto Di Tella. De allí surgiría la revista *LD (Literatura Dibujada)*, dirigida por Oscar Masotta. Oesterheld vivió aquel evento como la demostración de que "en Argentina moría una hermosa época, porque si bien la exposición ocurría en el '68, la última obra importante databa del '63. Y si había algún joven dibujante mostrando algo, tenía tantas influencias de Breccia que no era cosa nueva, no aportaba nada".

En esta suerte de balance de una etapa fundamental en el complejo desenvolvimiento de la historieta argentina se anudan las dos figuras que sintetizan sus logros y dificultades: Oesterheld y Breccia. "Son una referencia constante —apunta Saccomanno— porque exploraron el género y ampliaron sus posibilidades apostando a la transgresión. No se trata de quitarles méritos a los que vinieron después, sino de subrayar que fueron ellos quienes hicieron punta. Pero, además, ellos han propiciado una validación del género porque siempre mantuvieron una actitud ética ante sus respectivos medios expresivos".

La historieta nacional se enfrenta hoy a una opción que tiene como base el contradictorio estatuto de un arte "menor" que es el objeto del descubrimiento cultural por un público de elite. Una situación que amenaza con arrebatar a sus mejores artistas del circuito de la cultura popular, negando así sus raíces más profundas. Permanecer dentro de las fronteras de un espacio alternativo pareciera ser su camino histórico, pero, tal como ha señalado Juan Sasturain, "para ello hay que tener en claro si lo que se quiere es definirse frente a la Gran Cultura o incorporarse a ella". En ese camino, artistas como Alberto Breccia y Héctor Germán Oesterheld han sabido encontrar una respuesta frente a la tentación elitista, a la definitiva autonomización respecto de la tradición popular. Sin renunciar a la invención, han construido un modelo del género que, atento a un público de masas, abrevó en las formas del arte "mayor". Y supo proponer, arriesgando, una aventura compartida.



Oesterheld por Breccia







OESTERH[ELD] DIEZ AÑ[OS]

En 1979, Guillermo Saccomano dio a conocer, en colaboración con Carlos Trillo, su Historia de la Historieta Argentina, una obra única sobre el género. Guionista desde muy joven, Saccomano ha publicado sus trabajos en diversas publicaciones de nuestro medio y el extranjero. Iniciado en la editorial Columba, publicó luego *El condenado* con dibujos de Mandrafina, y con Altuna y Trigo, *Serie Negra*, en la editorial Record. Con dibujos de Enrique Breccia dio a conocer la memorable *Bandidos*. Con Patricia Breccia publicó *Sol de Noche*, en Superhum(r), y en colaboración con Carlos Trillo la muy recordada *Bosquivia*. Entre otros trabajos pueden mencionarse *Calle Corrientes*, con Solano López; *Gómez*, con Gustavo Trigo y *Los Angeles Caídos*, con Duraňona. Pero, además de guionista, Saccomano ha incursionado en la narrativa, publicando dos novelas hasta el momento: *Prohibido escupir sangre* y *Situación de peligro*. En esa doble condición, entonces, Saccomano ha publicado diversos trabajos críticos sobre historieta y mantuvo con **Página/12** esta entrevista.

—A Oesterheld se le reprocha como guionista ser un escritor menor. Sin embargo, la revalorización de la historieta supone también la posibilidad de reflexionar ese sistema de jerarquías. ¿Qué opina usted, sobre el "caso" Oesterheld?

—Podría contar una anécdota. Cuando la revista *Linus* publicó *El Eternauta*, la crítica italiana no dudó en calificarla como otra gran obra maestra de la literatura fantástica latinoamericana. Y se la comparaba con las obras de Borges, Bioy Casares y Cortázar. Creo que en verdad la obra de Oesterheld demanda un acercamiento crítico similar al que se le dedica a la mejor literatura. Aún está pendiente la reflexión sobre el conjunto de su obra. Héctor Germán Oesterheld es el gran escritor de aventuras argentino. Claro, las narraciones de Oesterheld son guiones de historietas, es decir, otra forma de la literatura, ni mejor ni peor, distinta.

—¿Cuáles serían, teniendo en cuenta la tradición nacional del género, las innovaciones que Oesterheld propuso?

—Oesterheld fue capaz de encontrar una voz propia frente a la invasión de material importado, ante los modelos coloniales. De no haber sido así hoy hablaríamos de Chester Gould. Es un guionista que piensa las palabras en función de imágenes, y por ese camino funda algo, intenta que el texto complemente, que no sea redundante en relación al dibujo. Trabaja con emociones, sentimientos, sensaciones, y le deja la acción al dibujante. Es el dibujante quien, entonces, tiene que contar. De algún modo Oesterheld decreta la muerte de la onomatopeya.

Pero hay más. Oesterheld corta con el folletín, con la ingenuidad y el maniqueísmo de la historieta anterior, la que distribuían los *syndicates* norteamericanos. Rompe con los criterios de verosimilitud del género, imprimiéndole a la narración de aventuras un estatuto diferente. En relación al punto de vista su trabajo es muy interesante. A todo héroe Oesterheld lo acompaña de un segundón, y la narración está frecuentemente puesta en ese subalterno, ese auxiliar. Progresivamente introduce el héroe colectivo. Los héroes de Oesterheld se mueven en banda hasta culminar en la época colectiva de *El Eternauta*.

—Hay algo que deslumbra ante la simple lectura de una cronología de su obra: la variedad e intensidad de su producción.

—Efectivamente. Oesterheld trabajaba como un galeote. Basta señalar que el 80 por ciento del material de *Hora Cero* y *Frontera* era guionado directamente por él. Oesterheld encarna al creador (trabajador) intelectual anónimo que, desde la oscuridad de una redacción, establece un sólido vínculo con una inabarcable masa de lectores. Con Trillo solíamos pensarlo como ese tipo de narrador mítico que goza y hace gozar contando historias que no son de nadie al ser de una comunidad. Nos parecía, incluso, que no era arriesgado conectar a Oesterheld con esos antiguos juglares que echaron a andar por el mundo leyendas que aún perduran en la imaginación colectiva. El contaba las historias de todos, trabajaba en el registro de las obsesiones de su público. Y es eso lo que lo ha convertido en uno de los escritores de literatura popular más grande de este tiempo.

—Es difícil imaginar cómo resolvía su trabajo en común con una diversidad tan grande de dibujantes simultáneamente, con un espectro de resoluciones gráficas distintas.

—Diría que Oesterheld tuvo una gran intuición plástica, que supo elegir a los mejores dibujantes y conocía precisamente qué cuerda podía tocar cada uno, como un titiritero de algún modo. A Breccia le daba los héroes torturados; a Pratt, paisajes, bosques y praderas; la ciudad y su descubrimiento a Solano López; o trabaja el clima de la gauchesca con Roume, en *Patria vieja*.

—Alguna vez usted señaló el papel para-

LAS FRONTERAS DE UN GENERO

Por Alberto Castro y Jorge Warley

Tal como sucede con otros géneros "menores", la evolución de la historieta argentina se presenta como una sucesión de nuevos puntos de partida. Casi un rasgo definitorio de toda forma de arte popular, esa alternancia de alzas y bajas, etapas de signo contrario. "Un trayecto que incluye momentos geniales y abismos de tontería y repetición", al decir de Oscar Steimberg. De allí que la reflexión sobre el desenvolvimiento del género se haya orientado, preferentemente, a destacar esos momentos de enriquecimiento y transformación, a subrayarlos en su singularidad dentro de esa búsqueda de un lenguaje y una identidad propios de la historieta nacional.

Desde esa perspectiva, en consecuencia, puede comprenderse el insistente abordaje de una experiencia cumplida hace treinta años, con la aparición, en 1957, de las ya míticas revistas *Hora Cero* y *Frontera*. Ambas, resultantes de la iniciativa de Héctor Germán Oesterheld. Se comprende, en tanto en esa empresa confluyeron junto al guionista los mejores dibujantes del medio: Pratt, Solano López, Roume, Breccia, Del Castillo, Moliterni, entre otras figuras destacadas. La convivencia de todos ellos en esas páginas dio impulso a una verdadera revolución en el género.

Quizá para entender el espíritu que animó aquel proyecto, valgan las palabras del propio Oesterheld por ese entonces: "Hay que comenzar a inculcar responsabilidad en este tema: cada día es mayor la cantidad de adultos que sigue con interés las historietas gráficas y es justo que el material que se les ofrece sea serio y honesto". Es claro que, para el guionista, la evolución del lenguaje se daba en el marco de esa correspondencia con un público masivo y que la profundización en la exigencia de sus propuestas tenía siempre como horizonte el sostenimiento de aquella complicidad.

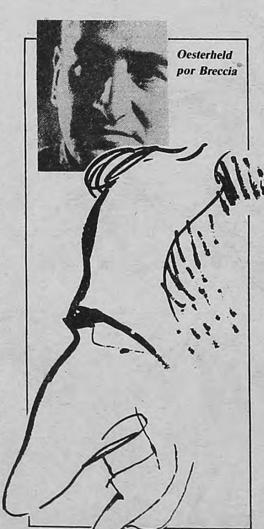
En verdad, la experiencia de estas dos publicaciones condensa un proceso iniciado en la década anterior. Un proceso que significó el definitivo agotamiento de una política editorial sostenida en la convicción de "que el público local era capaz de tolerar (y aplaudir) cualquier producto importado, traducido a la ligera y amputado de la manera que fuera para asimilarlo a los formatos de las revistas locales", como han señalado Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno. La derrota de los héroes importados abre paso a una historieta de producción íntegramente local, al establecimiento de un circuito donde artistas, medios y público configuran un fenómeno de integración novedoso para el género.

No casualmente fue en *Hora Cero* semanal donde se dio a conocer *El Eternauta*, reiteradamente considerado como una obra maestra de la historieta argentina. Durante casi cien semanas, Oesterheld y Solano López atraparon a un público apasionado por ese relato de heroísmo y solidaridad, por esa batalla formidable de un grupo de porteños contra un imperio extraterrestre. Más allá de las simplificaciones, la nacionalización de la historieta encontraba una recepción exitosa en la colectividad a la que se ofrecía, y es posible pensar que la propuesta de Oesterheld era a su vez influida por el acontecer protagonizado por sus lectores. El interés despertado por *El Eternauta* remite sin duda a ese diálogo, a los lazos que unen a esta fábula con la *Operación Masacre* de Walsh que, contemporáneamente, traza el retrato de un mismo estupor ante la larga noche que se avecina, ante esa muerte no anunciada.

El agotamiento de la experiencia de la editorial *Frontera*, la progresiva dispersión de sus dibujantes, atraídos por el mercado europeo y norteamericano, supuso el inicio de una prolongada impasse en la búsqueda de nuevos caminos creativos. El consumo masivo había permitido la experimentación, operando una transformación en el gusto del público. La imposibilidad de seguir adelante en la acentuación de esos nuevos rasgos produjo el quiebre de la complicidad apuntada. Paradójicamente, la década del '60, pobre en innovaciones, fue el contexto del descubrimiento de la historieta por un público culto que, como suele suceder, se hacía eco de un proceso de reconocimiento iniciado en Europa. Puntualmente, podría fecharse ese proceso en 1968, en la Primera Bienal de la Historieta Mundial realizada en el Instituto Di Tella. De allí surgiría la revista *LD (Literatura Dibujada)*, dirigida por Oscar Masotta. Oesterheld vivió aquel evento como la demostración de que "en Argentina moría una hermosa época, porque si bien la exposición ocurría en el '68, la última obra importante databa del '63. Y si había algún joven dibujante mostrando algo, tenía tantas influencias de Breccia que no era cosa nueva, no aportaba nada".

En esta suerte de balance de una etapa fundamental en el complejo desenvolvimiento de la historieta argentina se anudan las dos figuras que sintetizan sus logros y dificultades: Oesterheld y Breccia. "Son una referencia constante —apunta Saccomanno— porque exploraron el género y ampliaron sus posibilidades apostando a la transgresión. No se trata de quitarles méritos a los que vinieron después, sino de subrayar que fueron ellos quienes hicieron punta. Pero, además, ellos han propiciado una validación del género porque siempre mantuvieron una actitud ética ante sus respectivos medios expresivos".

La historieta nacional se enfrenta hoy a una opción que tiene como base el contradictorio estatuto de un arte "menor" que es el objeto del descubrimiento cultural por un público de elite. Una situación que amenaza con arrebatar a sus mejores artistas del circuito de la cultura popular, negando así sus raíces más profundas. Permanecer dentro de las fronteras de un espacio alternativo pareciera ser su camino histórico, pero, tal como ha señalado Juan Sasturain, "para ello hay que tener en claro si lo que se quiere es definirse frente a la Gran Cultura o incorporarse a ella". En ese camino, artistas como Alberto Breccia y Héctor Germán Oesterheld han sabido encontrar una respuesta frente a la tentación elitista, a la definitiva autonomización respecto de la tradición popular. Sin renunciar a la invención, han construido un modelo del género que, atento a un público de masas, abrevó en las formas del arte "mayor". Y supo proponer, arriesgando, una aventura compartida.



Oesterheld por Breccia





OESTERHELD, DIEZ AÑOS DESPUES

En 1979, Guillermo Saccomano dio a conocer, en colaboración con Carlos Trillo, su Historia de la Historieta Argentina, una obra única sobre el género. Guionista desde muy joven, Saccomano ha publicado sus trabajos en diversas publicaciones de nuestro medio y el extranjero. Iniciado en la editorial Columba, publicó luego *El condenado* con dibujos de Mandrafina, y con Altuna y Trigo, *Serie Negra*, en la editorial Record. Con dibujos de Enrique Breccia dio a conocer la memorable *Bandidos*. Con Patricia Breccia publicó *Sol de Noche*, en Superhum(r), y en colaboración con Carlos Trillo la muy recordada *Bosquivia*. Entre otros trabajos pueden mencionarse *Calle Corrientes*, con Solano López; *Gómez*, con Gustavo Trigo y *Los Angeles Caídos*, con Durañona. Pero, además de guionista, Saccomano ha incursionado en la narrativa, publicando dos novelas hasta el momento: *Prohibido escupir sangre* y *Situación de peligro*. En esa doble condición, entonces, Saccomano ha publicado diversos trabajos críticos sobre historieta y mantuvo con **Página/12** esta entrevista.

—A Oesterheld se le reprocha como guionista ser un escritor menor. Sin embargo, la revalorización de la historieta supone también la posibilidad de reflexionar ese sistema de jerarquías. ¿Qué opina usted, sobre el "caso" Oesterheld?

—Podría contar una anécdota. Cuando la revista *Linus* publicó *El Eternauta*, la crítica italiana no dudó en calificarla como otra gran obra maestra de la literatura fantástica latinoamericana. Y se la comparaba con las obras de Borges, Bioy Casares y Cortázar. Creo que en verdad la obra de Oesterheld demanda un acercamiento crítico similar al que se le dedica a la mejor literatura. Aún está pendiente la reflexión sobre el conjunto de su obra. Héctor Germán Oesterheld es el gran escritor de aventuras argentino. Claro, las narraciones de Oesterheld son guiones de historietas, es decir, otra forma de la literatura, ni mejor ni peor, distinta.

—¿Cuáles serían, teniendo en cuenta la tradición nacional del género, las innovaciones que Oesterheld propuso?

—Oesterheld fue capaz de encontrar una voz propia frente a la invasión de material importado, ante los modelos coloniales. De no haber sido así hoy hablaríamos de Chester Gould. Es un guionista que piensa las palabras en función de imágenes, y por ese camino funda algo, intenta que el texto complemente, que no sea redundante en relación al dibujo. Trabaja con emociones, sentimientos, sensaciones, y le deja la acción al dibujante. Es el dibujante quien, entonces, tiene que contar. De algún modo Oesterheld decreta la muerte de la onomatopeya.

Pero hay más. Oesterheld corta con el folletín, con la ingenuidad y el maniqueísmo de la historieta anterior, la que distribuían los *syndicates* norteamericanos. Rompe con los criterios de verosimilitud del género, imprimiéndole a la narración de aventuras un estatuto diferente. En relación al punto de vista su trabajo es muy interesante. A todo héroe Oesterheld lo acompaña de un segundón, y la narración está frecuentemente puesta en ese subalterno, ese auxiliar. Progresivamente introduce el héroe colectivo. Los héroes de Oesterheld se mueven en banda hasta culminar en la épоca colectiva de *El Eternauta*.

—Hay algo que deslumbra ante la simple lectura de una cronología de su obra: la variedad e intensidad de su producción.

—Efectivamente. Oesterheld trabajaba como un galeote. Basta señalar que el 80 por ciento del material de *Hora Cero* y *Frontera* era guionado directamente por él. Oesterheld encarna al creador (trabajador) intelectual anónimo que, desde la oscuridad de una redacción, establece un sólido vínculo con una inabarcable masa de lectores. Con Trillo solíamos pensarlo como ese tipo de narrador mítico que goza y hace gozar contando historias que no son de nadie al ser de una comunidad. Nos parecía, incluso, que no era arriesgado conectar a Oesterheld con esos antiguos juglares que echaron a andar por el mundo leyendas que aún perduran en la imaginación colectiva. El contaba las historias de todos, trabajaba en el registro de las obsesiones de su público. Y es eso lo que lo ha convertido en uno de los escritores de literatura popular más grande de este tiempo.

—Es difícil imaginar cómo resolvía su trabajo en común con una diversidad tan grande de dibujantes simultáneamente, con un espectro de resoluciones gráficas distintas.

—Diría que Oesterheld tuvo una gran intuición plástica, que supo elegir a los mejores dibujantes y conocía precisamente qué cuerda podía tocar cada uno, como un titiritero de algún modo. A Breccia le daba los héroes torturados; a Pratt, paisajes, bosques y praderas; la ciudad y su descubrimiento a Solano López; o trabaja el clima de la gauchesca con Roume, en *Patria vieja*.

—Alguna vez usted señaló el papel paradigmático que Oesterheld y Breccia tienen en la evolución de nuestra historieta. ¿Cuál sería en su opinión esa "actitud ética ante sus respectivos medios expresivos"?

—Cuando Oscar Masotta se acerca al género lo hace proponiendo una definición; muy bien, eso es lo que realizan Oesterheld y Breccia: *literatura dibujada*. Entiendo que Breccia se define plenamente como un plástico a partir de su trabajo en *Mort Cinder* y creo que, por su parte, Oesterheld es ya un narrador en plenitud en *Hora Cero*. Quiero decir, si Breccia es un plástico del más alto nivel, como generalmente se coincide, Oesterheld no era precisamente un ingenuo en lo que hace a los mecanismos de producción del relato. Se vuelve a ellos porque después no ha pasado nada. En el campo de la narración, nada hasta Trillo y Sampayo. En la ilustración, la excepción es José Muñoz.

Si hacemos un poco de historia veremos que después del cierre de editorial Frontera, la historieta argentina entra en una etapa oscura. Sus mejores dibujantes marcharon al extranjero o, en el caso de Breccia, desde aquí trabajaban para otro mercado. La diferencia en la retribución comenzaba a ser abismal. Habrá que esperar hasta ese corto período de resurgimiento que significa el tramo 1972-1976. En esos años hay una nueva propuesta en la cultura argentina: transformaciones en el peronismo, la utopía cultural es posible, el mercado es otro. Como ejemplo, en la revista *Top* Oesterheld hace a Ernie Pike corresponsal en Vietnam y Breccia hace con Trillo *Un tal Daneri*, la historia de un héroe porteño. Esos cambios en el contenido se articulan en un proceso más amplio de acentuación del carácter nacional de la historieta, un movimiento que se hace evidente en la transformación operada en la contratapa de *Clarín*, en la aparición de revistas como *Satiricón* y *Skorpio*. Proceso de renovación y expansión que muere en 1976. Y que evidentemente tuvo a ambos, Breccia y Oesterheld, como protagonistas fundamentales.

—Volviendo a la iniciativa de Masotta, ¿la revalorización de la historieta fue simplemente una moda cultural, un clima de época?

—Por ese entonces, una nueva "generación" irrumpe en la vida cultural, en búsqueda de la propia historia. En ese marco algunos intelectuales procuran apropiarse de los instrumentos de la cultura europea, adaptándolos, intentando volverlos productivos para nuestra reflexión cultural. En cuanto a la revalorización de la historieta, es obvio que el movimiento de legitimación crítica del género acompañó un proceso iniciado en Europa por Eco, Barthes, etc. Hubo quizás algo de snobismo, pero, los más lúcidos han continuado en la tarea. Me refiero a Jorge Rivera, Eduardo Romano, Jorge Lafforgue, Aníbal Ford, Oscar Steimberg, entre otros que olvido, que han seguido trabajando no sólo sobre historieta sino también sobre tango, novela policial, radiofonía, etc. Una actitud política, por supuesto. El objeto los determina. En parte debido a su trabajo, que de algún modo acompaña la persistencia de una memoria colectiva, es que, diez años después de la desaparición de Oesterheld, su mundo de aventuras nos sigue atrapando, haciéndonos reflexionar.

(A.C. y J.W.)



Breccia por Breccia

EL EFECTO BRECCIA

Por Juan Sasturain

Breccia siempre ha dibujado, al menos durante los últimos treinta años desde *Sherlock Time* a *Perramus, las tensiones y los efectos de esas tensiones*, tanto en los grados más aparatosos de la representación dramática —el miedo, por ejemplo—, como en los aspectos extremos de la representación plástica —la oposición blanco / negro, fondo y figura— con gradaciones en cada nivel. Todas esas oposiciones tensas que caracterizan el "efecto-Breccia", remiten a una primordial: la que surge de su relación con el acto mismo de dibujar historietas, de dibujar a secas, de expresarse al fin.

Encontrar/buscar

Superviviente de una especie casi extinguida, la de los historietistas que se hicieron a sí mismos mientras el género —en un mismo movimiento— descubría que lo era; hijo y fundador a la vez de un lenguaje específico, Breccia es, más allá de ciertos equívocos, un artesano impensable fuera de su medio expresivo. Es alguien que se hace a partir de la inicial impericia en términos de dibujo académico y crece, se perfila, llevado por la necesidad de resolver cuestiones concretas previas a toda pretensión expresiva o estética: cómo aprender un oficio, cómo dibujar una historieta realista lo mejor posible.

Se trata entonces, en principio —lógica y cronológicamente— de un encontrador empírico y laborioso que, mientras produce su cuota semanal de aventuras convencionales durante más de dos décadas, a través de sucesivos cruces y encuentros reveladores —*Eisner, Caniff* sobre todo: blancos y negros, encuadres, composición de la viñeta— va elaborando una manera, un estilo al fin, ese repertorio de soluciones personales que posibilitan el reconocimiento, la identidad gráfica, la marca.

Sin embargo hay un preciso momento en que el encontrador se sorprenderá buscando, dará un paso en una dirección cualitativamente diferente y, a los cuarenta años, abrirá una puerta definitiva. Es cuando tropieza con los textos de H. G. Oesterheld y emprende la realización de *La Gota*, primer episodio de la serie *Sherlock Time*.

Ahí, en ese momento, ante el desafío de una historia unitaria, integral, no sometida a la disciplina de la entrega folletinesca, del goteo semanal, ni al corsé del cliché aventurero o de la adaptación, Breccia inventa.

En *La gota* Breccia tensa su estilo, lleva al límite operativo todos sus recursos sin romperlos ni saltar la valla, los pone al servicio de algo que va más allá del argumento —en el fondo, un vehículo más de otra cosa— y que puede definirse vagamente como clima, atmósfera, ese objeto que sólo se entrega a quien propone, descubre dentro de sí y funda una mirada.

A partir de aquí, el forcejeo siempre presente entre lo encontrado —simplemente: el oficio, lo artesanal— y la busca —vagamente: lo artístico— será el eje maestro que defina la obra de Breccia. Y es esa dupla inestable, con predominios alternos, mezclas, penetraciones mutuas, la que mejor explica las relaciones del autor con el género.

Estilo/mirada

Para Breccia, entonces —en el polo opuesto del dibujante publicitario o de sus versiones ostentosas en el género—, tanto lo que hemos definido como estilo, el texto previo —un guión de *Oesterheld*, un cuento de *Lovecraft* o de *Poe*, cualquier relato— e inclusive las *técnicas* utilizadas no son instrumentos en función de construir, revelar, una mirada.

Al mencionar las técnicas, vale tanto para las de montaje y construcción del relato —*El corazón delator, La gallina degollada* son ejemplares, entre muchos otros ejemplos— como para los recursos estrictamente plásticos: desde el "collage" que inaugura en *Richard Long* a principios de los sesenta y tiene su apoteosis en las versiones de los cuentos infantiles realizadas con Carlos Trillo más de diez años después; a la monocopia, el acrílico, el grafito, infinidades.

Y tal vez se pueda avanzar algo más respecto de la función que cumplen estos dos factores en el "efecto-Breccia". Mientras la del estilo es obviamente contenedora, defensiva, que permite el repliegue hacia las convenciones del género (véanse, al respecto, los casos en que el autor intencionalmente "retrocede" hacia la producción de la aventura tradicional: *La escuadra Zenith, Nadie*); las técnicas no tradicionales, las innovaciones tienden hacia "afuera" del género, enfatizan la cualidad de pieza única de cada página, posibilitando una doble forma de existencia de la obra: como objeto plástico en sí y como segmento de una secuencia reproducida mecánicamente en un medio masivo.

Acción/pasión

Breccia accede —con *Oesterheld*— a un concepto, de la aventura, que privilegia el fenómeno interior y considera a la aventura como lugar de revelación personal, experiencia límite a través de la cual el hombre se conoce a sí mismo.

Mientras el guionista encuentra un intérprete privilegiado que va mucho más allá de sus planteos originales, el dibujante descubre, —sobre todo en *Mort Cinder* y su versión de *El Eternauta*—, el germen de sus propios fantasmas y se abraza a ellos en un camino que ya será sin retorno. Y el procedimiento es simple: exacerbar el protagonismo de esa primera persona —el jubilado Luna en *Sherlock Time, Ezra Winston*, en *Mort Cinder*— que, nacido como un simple narrador testigo "a lo Watson", ocupa el lugar privilegiado del relato, desalojando al héroe.

Tanto en el tratamiento gráfico —mientras Breccia les da su propio rostro a Luna y al anticuario, hace de *Sherlock Time* y de *Mort Cinder* dos típicos héroes "cara de lata", semiinexpresivos— como en el desarrollo dramático, el eje se traslada desmesurada, desproporcionadamente, a los alrededores del supuesto núcleo heroico. Brec-









...ELD, ...OS DESPUES

digmático que Oesterheld y Breccia tienen en la evolución de nuestra historieta. ¿Cuál sería en su opinión esa "actitud ética ante sus respectivos medios expresivos"?

—Cuando Oscar Masotta se acerca al género lo hace proponiendo una definición; muy bien, eso es lo que realizan Oesterheld y Breccia: *literatura dibujada*. Entiendo que Breccia se define plenamente como un plástico a partir de su trabajo en *Mort Cinder* y creo que, por su parte, Oesterheld es ya un narrador en plenitud en *Hora Cero*. Quiero decir, si Breccia es un plástico del más alto nivel, como generalmente se coincide, Oesterheld no era precisamente un ingenuo en lo que hace a los mecanismos de producción del relato. Se vuelve a ellos porque después no ha pasado nada. En el campo de la narración, nada hasta Trillo y Sampayo. En la ilustración, la excepción es José Muñoz.

Si hacemos un poco de historia veremos que después del cierre de editorial Frontera, la historieta argentina entra en una etapa oscura. Sus mejores dibujantes marcharon al extranjero o, en el caso de Breccia, desde aquí trabajaban para otro mercado. La diferencia en la retribución comenzaba a ser abismal. Habrá que esperar hasta ese corto período de resurgimiento que significa el tramo 1972-1976. En esos años hay una nueva propuesta en la cultura argentina: transformaciones en el peronismo, la utopía cultural es posible, el mercado es otro. Como ejemplo, en la revista *Top* Oesterheld hace a Ernie Pike corresponsal en Vietnam y Breccia hace con Trillo *Un tal Daneri*, la historia de un héroe porteño. Esos cambios en el contenido se articulan en un proceso más amplio de acentuación del carácter nacional de la historieta, un movimiento que se hace evidente en la transformación operada en la contratapa de *Clarín*, en la aparición de revistas como *Satiricón* y *Skorpio*. Proceso de renovación y expansión que muere en 1976. Y que evidentemente tuvo a ambos, Breccia y Oesterheld, como protagonistas fundamentales.

—Volviendo a la iniciativa de Masotta, ¿la revalorización de la historieta fue simplemente una moda cultural, un clima de época?

—Por ese entonces, una nueva "generación" irrumpe en la vida cultural, en búsqueda de la propia historia. En ese marco algunos intelectuales procuran apropiarse de los instrumentos de la cultura europea, adaptándolos, intentando volverlos productivos para nuestra reflexión cultural. En cuanto a la revalorización de la historieta, es obvio que el movimiento de legitimación crítica del género acompañó un proceso iniciado en Europa por Eco, Barthes, etc. Hubo quizás algo de snobismo, pero, los más lúcidos han continuado en la tarea. Me refiero a Jorge Rivera, Eduardo Romano, Jorge Lafforgue, Aníbal Ford, Oscar Steimberg, entre otros que olvido, que han seguido trabajando no sólo sobre historieta sino también sobre tango, novela policial, radiofonía, etc. Una actitud política, por supuesto. El objeto los determina. En parte debido a su trabajo, que de algún modo acompaña la persistencia de una memoria colectiva, es que, diez años después de la desaparición de Oesterheld, su mundo de aventuras nos sigue atrapando, haciéndonos reflexionar.

(A.C. y J.W.)

Breccia por Breccia

EL EFECTO BRECCIA

Por Juan Sasturain

Breccia siempre ha dibujado, al menos durante los últimos treinta años desde *Sherlock Time* a *Perramus, las tensiones y los efectos de esas tensiones*, tanto en los grados más aparatosos de la representación dramática —el miedo, por ejemplo—, como en los aspectos extremos de la representación plástica —la oposición blanco / negro, fondo y figura— con gradaciones en cada nivel. Todas esas oposiciones tensas que caracterizan el "efecto-Breccia", remiten a una primordial: la que surge de su relación con el acto mismo de dibujar historietas, de dibujar a secas, de expresarse al fin.

Encontrar/buscar

Superviviente de una especie casi extinguida, la de los historietistas que se hicieron a sí mismos mientras el género —en un mismo movimiento— descubría que lo era; hijo y fundador a la vez de un lenguaje específico, Breccia es, más allá de ciertos equívocos, un artesano impensable fuera de su medio expresivo. Es alguien que se hace a partir de la inicial impericia en términos de dibujo académico y crece, se perfila, llevado por la necesidad de resolver cuestiones concretas previas a toda pretensión expresiva o estética: cómo aprender un oficio, cómo dibujar una historieta realista lo mejor posible.

Se trata entonces, en principio —lógica y cronológicamente— de un encontrador empírico y laborioso que, mientras produce su cuota semanal de aventuras convencionales durante más de dos décadas, a través de sucesivos cruces y encuentros reveladores —*Eisner, Caniff* sobre todo: blancos y negros, encuadres, composición de la viñeta— va elaborando una manera, un estilo al fin, ese repertorio de soluciones personales que posibilitan el reconocimiento, la identidad gráfica, la marca.

Sin embargo hay un preciso momento en que el encontrador se sorprenderá buscando, dará un paso en una dirección cualitativamente diferente y, a los cuarenta años, abrirá una puerta definitiva. Es cuando tropieza con los textos de H. G. Oesterheld y emprende la realización de *La Gota*, primer episodio de la serie *Sherlock Time*.

Ahí, en ese momento, ante el desafío de una historia unitaria, integral, no sometida a la disciplina de la entrega folletinesca, del goteo semanal, ni al corsé del cliché aventurero o de la adaptación, Breccia inventa.

En *La gota* Breccia tensa su estilo, lleva al límite operativo todos sus recursos sin romperlos ni saltar la valla, los pone al servicio de algo que va más allá del argumento —en el fondo, un vehículo más de otra cosa— y que puede definirse vagamente como clima, atmósfera, ese objeto que sólo se entrega a quien propone, descubre dentro de sí y funda una mirada.

A partir de aquí, el forcejeo siempre presente entre lo encontrado —simplemente: el oficio, lo artesanal— y la busca —vagamente: lo artístico— será el eje maestro que defina la obra de Breccia. Y es esa dupla inestable, con predominios alternos, mezclas, penetraciones mutuas, la que mejor explica las relaciones del autor con el género.

Estilo/mirada

Para Breccia, entonces —en el polo opuesto del dibujante publicitario o de sus versiones ostentosas en el género—, tanto lo que hemos definido como estilo, el texto previo —un guión de *Oesterheld*, un cuento de *Lovecraft* o de *Poe*, cualquier relato— e inclusive las *técnicas* utilizadas no son instrumentos en función de construir, revelar, una mirada.

Al mencionar las técnicas, vale tanto para las de montaje y construcción del relato —*El corazón delator, La gallina degollada* son ejemplares, entre muchos otros ejemplos— como para los recursos estrictamente plásticos: desde el "collage" que inaugura en *Richard Long* a principios de los sesenta y tiene su apoteosis en las versiones de los cuentos infantiles realizadas con Carlos Trillo más de diez años después; a la monocopia, el acrílico, el grafito, infinidades.

Y tal vez se pueda avanzar algo más respecto de la función que cumplen estos dos factores en el "efecto-Breccia". Mientras la del estilo es obviamente contenedora, defensiva, que permite el repliegue hacia las convenciones del género (véanse, al respecto, los casos en que el autor intencionalmente "retrocede" hacia la producción de la aventura tradicional: *La escuadra Zenith, Nadie*); las técnicas no tradicionales, las innovaciones tienden hacia "afuera" del género, enfatizan la cualidad de pieza única de cada página, posibilitando una doble forma de existencia de la obra: como objeto plástico en sí y como segmento de una secuencia reproducida mecánicamente en un medio masivo.

Acción/pasión

Breccia accede —con *Oesterheld*— a un concepto, de la aventura, que privilegia el fenómeno interior y considera a la aventura como lugar de revelación personal, experiencia límite a través de la cual el hombre se conoce a sí mismo.

Mientras el guionista encuentra un intérprete privilegiado que va mucho más allá de sus planteos originales, el dibujante descubre, —sobre todo en *Mort Cinder* y su versión de *El Eternauta*—, el germen de sus propios fantasmas y se abraza a ellos en un camino que ya será sin retorno. Y el procedimiento es simple: exacerbar el protagonismo de esa primera persona —el jubilado Luna en *Sherlock Time, Ezra Winston,* en *Mort Cinder*— que, nacido como un simple narrador testigo "a lo Watson", ocupa el lugar privilegiado del relato, desalojando al héroe.

Tanto en el tratamiento gráfico —mientras Breccia les da su propio rostro a Luna y al anticuario, hace de *Sherlock Time* y de *Mort Cinder* dos típicos héroes "cara de lata", semiinexpresivos— como en el desarrollo dramático, el eje se traslada desmesurada, desproporcionadamente, a los alrededores del supuesto núcleo heroico. Brec-



cia ha comenzado a dibujar la pasión (de sujeto paciente, expuesto a un mundo amenazante) en detrimento de la acción (apertura al mundo, "amistad" con él).

Mucho más "dramático" que "épico", comenzará a definirse como dibujante del cuerpo en tensión antes que en movimiento y privilegiará ciertos encuadres y escorzos, segmentos del cuerpo depositarios de la expresividad: el rostro —los ojos y la boca—, las manos.

Al mismo tiempo, dentro del mismo concepto, se comenzará a ahondar la fisura que separa al sujeto de lo que lo rodea, la figura y el fondo. Prácticamente nunca más existirá la armonía en esa relación. El espacio que circunde al personaje no será jamás, en Breccia, posibilidad de cobijo o descanso. Por el contrario, crea ambientes cerrados, opresivos, que se vuelcan sobre el sujeto, sombras, objetos amenazantes, un paisaje "natural" que nunca lo es del todo. Ni siquiera cuando la acción transcurre al aire libre el cielo ofrece posibilidades de evasión: blanco de sol quemante en *Arena, sol . . .*, cubierto de flechas ominosas en el episodio de *Las Termópilas* de *Mort Cinder*, convertido en espacio generador del horror en *Lovecraft*.

Ese es, entonces, el objeto de la mirada de Breccia: la presencia de lo desconocido y el reflejo de esa presencia en un sujeto que la experimenta.

La forma/lo informe

En algunas secuencias del episodio inicial de *Mort Cinder* y luego sistemáticamente en su versión de *El Eternauta*, Breccia lleva a la plasmación gráfica más aparatosa esa intuición obsesiva: *lo deforme, lo indefinido como sujeto y atributo del terror, y que nos hace inclinarnos ante un doble abismo, externo e interior.*

Los monstruos invasores de *El Eternauta* —plasmados anteriormente como bestias puntuales en la épica versión inicial de *Solano López*— se convierten, bajo la óptica de Breccia, en volúmenes vagos, tan indefinidos como amenazantes: tanto o más temibles por ser, precisamente, extraños e inasibles como pesadillas. Y la apoteosis en esa dirección se produce con la elección del mundo de *Lovecraft*.

Pero no siempre la elección de representar el contexto en términos no estrictamente realistas tiene esta misma connotación enfática de espanto. No. Porque Breccia no es un dibujante "negro" ni —mucho menos— "de terror", otro equívoco. En la serie *Un tal Daneri*, por ejemplo, realizada con guiones de Carlos Trillo, el escenario está resuelto con bloques grises, casi abstractos, fantasmales, que trasuntan una feroz melancolía y dan el contexto exacto a esas historias empecinadamente "pobres", menores, amargas.

Finalmente, en *Perramus*, el tratamiento gráfico del contexto en que se mueve el personaje responde simultáneamente a la necesidad de plasmar dos circunstancias: la ciudad de "los mariscales" y el clima de represión. Visión subjetiva, desasida de toda atadura o pretensión de veracidad, y *Perramus* combina la "forma" más convencional en la definición gráfica de los personajes —el típico grupo aventurero con sus contrastes y arquetipos— con "lo deforme" de las circunstancias y la índole misma de la peripecia.

Lo trágico/lo cómico

Esa mezcla casi ostentosa de elementos no soslaya el tono; se permite —en lo temático y argumental, en lo gráfico— combinar efectos contradictorios: el realismo y la caricatura, la convención aventurera y su parodia, la puntualidad histórica y la alegoría fantástica.

Tal vez estemos —y sea *Perramus*, sobre todo en su segunda y tercera partes el ejemplo más contundente— en condiciones de describir, la configuración de una nueva y totalizadora mirada. La ironía y el grotesco han sustituido —como máscaras que se señalan a sí mismas— a los negros abismos y al miedo, del mismo modo que el dibujo echa mano sin pudor a la caricatura, la deja convivir con formas de representación más convencionales, juega con toda seriedad, se cuida de la solemnidad para poder decir lo que quiere y sin casillas.

Si ha conseguido escapar a la trampa del estilo —copiarse a sí mismo—; y a las celadas de la trascendencia —el "mensaje"; bien puede esperarse de Breccia lo único que cabe esperar: lo inesperado.

Sin saltear, sin copiar-se y en treinta años corridos...

BRECCIA, de Vito Nervio a Perramus

Hacia 1958 Alberto Breccia seguía forcejeando —ya en la plenitud de un oficio que sobraba— con las convenciones de los guiones del mítico *Vito Nervio* o el *Club de Aventureros*, en "Patoruzito": mil cuadros por página, happy end, jopos duros y, apenas, la posibilidad de delirar con encuadres, composiciones complejas, malvados inolvidables...

Al año siguiente salta a Oesterheld y "Hora Cero". Con *Sherlock Time* comienzan a campear los negros, los escorzos extremos, las secuencias mudas, el clima opresivo, la mano "de autor" con sus fantasmas.

El bienio 1963-65 marca el pico de una obra maestra: *Mort Cinder*, otra vez con Oesterheld, ahora en "Misterix", una revista que a duras penas puede contener semejante cosa: por primera vez, el tema genera el tratamiento, las técnicas cambiantes, el tono, el clima...

Las masas oscuras, casi abstractas, de "La torre de Babel", el blanco y negro rabioso de "En la penitenciaría", la reconstrucción minuciosa de "Las termópilas". Un hito definitivo, del que no se puede retroceder.

Cumpliendo ese mandato Breccia no se repite y al año siguiente comienza a experimentar: las tres páginas de *Richard Long*, con Oesterheld, introducen el collage por primera vez, la versión de *El Eternauta* para "Gente" en 1969 convierte a la invasión y sus monstruos en una secuencia gráfica intolerable para el "buen sentido" editorial...

Cuando acomete a *Lovecraft* y los *Mitos de Cthulhu* (1972-74) Breccia toca fondo otra vez: dibuja sensaciones, miedos puros, lo innombrable... Abandona la idea de la identidad de "estilo" y encara cada trabajo como una propuesta nueva. Tintas, grafito, papeles recortados... Si el texto es *Poe*, inventará las secuencias obsesivas, repetidas, únicas, de "El corazón delator"; si es *Quiroga*, "La gallina degollada" pedirá la forma del grabado y una gota imprevista de sangre.

Con las fábulas y cuentos infantiles recreados con Trillo, (1976-78) llega el color, la ironía, la caricatura, la parodia macabra con todos los brillos de Disneylandia y las casitas de chocolate.

Perramus (1983-87) recobra la aventura ya "de vuelta", en un mundo de horror sobre el que se recortan personajes arquetípicos. La monocopia, los collages, la tinta, el grafito... Las miles de formas y matices del blanco al negro pasando por todos los grises que en el mundo han sido.

J. S.

1958/Vito Nervio



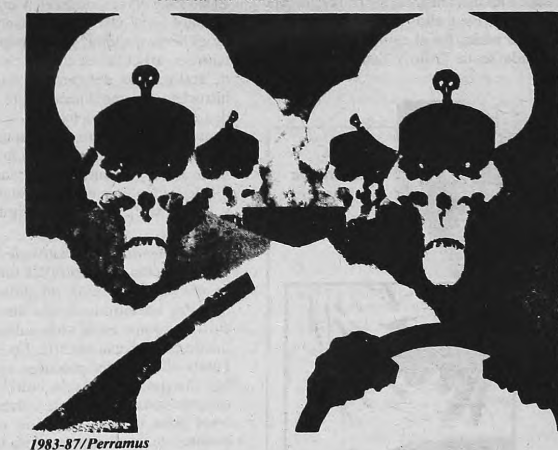
1963-65/Mort Cinder



1969/El Eternauta



1972-74/Mitos de Cthulhu



1983-87/Perramus

1974/La gallina degollada